

**Junio
2016**

Tutora: MERCEDES DE LA
CALLE CARRACEDO
Alumno: PEDRO PRIETO
MOLINA



Universidad de Valladolid

**[TRABAJO FIN DE MASTER:
UNIDAD DIDÁCTICA:
PRIMERA GUERRA
MUNDIAL: CAUSAS Y
CONSECUENCIAS.
PROGRAMACION DE
GEOGRAFÍA E HISTORIA DE
4º E.S.O.]**

Master de Profesor en Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y enseñanza de idiomas.

**TRABAJO FIN DE MÁSTER 2016. PROGRAMACIÓN ANUAL DE UNA
ASIGNATURA**

INDICE

1. Introducción	2
2. Parte I. Programación general de la asignatura	3
2.1 Contextualización de la Asignatura en relación con:	3
2.1.1 Leyes y Reales Decretos regulatorios: LOMCE, RD de Currículo Básico; Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, Orden del currículo Autonómico	3
2.1.2 El Área de Ciencias Sociales en la ESO y Bachillerato.....	4
2.1.3 Características generales del alumnado en relación con el aprendizaje de las ciencias sociales	4
2.2 Elementos de la programación	8
2.2.1 Secuencia y temporalización de los contenidos.....	8
2.2.2 Perfil de materia: desarrollo de cada unidad didáctica	9
2.2.3 Decisiones metodológicas y didácticas	42
2.2.4 Concreción de elementos transversales que se trabajarán en cada materia.	43
2.2.5 Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de calificación.....	44
2.2.6 Medidas de atención a la diversidad.....	45
2.2.7 Materiales y recursos de desarrollo curricular.	47
2.2.8 Programa de actividades extraescolares y complementarias.....	49
2.2.9 Procedimiento de evaluación de la programación didáctica y sus indicadores de logro.	50
3. Parte II. Unidad didáctica modelo	52
3.1 Justificación y presentación de la unidad.....	52
3.2 Desarrollo de elementos curriculares y actividades (cuadro).....	53
3.3 Instrumentos, métodos de evaluación y criterios de calificación.....	58
3.4 Materiales y recursos	61
3.5 Actividad/es de Innovación Educativa	62

1. Introducción

Las páginas que siguen a continuación conforman el Trabajo Fin de Master en la especialidad de Geografía, Historia e Historia del Arte para la obtención del título del Master Universitario de Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas.

Este trabajo parte de un índice preestablecido por parte de mi tutor y básicamente consiste en el desarrollo de una programación didáctica para el 4º curso de ESO Y el detalle de una de sus Unidades Didáctica que se centrará en la Primera Guerra Mundial. Para la realización del mismo he seguido la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) y su aplicación en la Comunidad de Castilla y León.

La idea que debe presidir este trabajo es la coherencia, en la medida de lo posible entre los criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y actividades. Pero, sobre todo busco que los contenidos de Historia sean útiles para los alumnos. Para ello esta programación ha tenido en consideración no solo el conocimiento previo de los anteriores cursos sino también sus capacidades y dominio con respecto a las diferentes épocas del pasado y las realidades sociales afines a ellas.

Con esto se pretende, por un lado que los alumnos adquieran una referencia a la hora de entender los problemas sociales patentes en el mundo actual y por otro lado, que seleccionen de manera crítica la información que reciben.

Por otro lado me gustaría recalcar que los grupos humanos han concedido una enorme importancia al hecho de que las jóvenes generaciones conozcan las tradiciones, las experiencias colectivas y la organización y funcionamiento de la sociedad. Gran parte de la educación, en su función socializadora, ha consistido en conocer la propia sociedad, su pasado histórico, así como el espacio y territorio en que se desarrolla la vida del grupo. En la sociedad actual, es la escuela la institución encargada de asegurar esa función.

Para finalizar esta breve introducción, esta materia tiene como objetivo principal la formación de ciudadanos y que el conocimiento vertido en ellos sirva para despertar un espíritu crítico pero también la inserción en una sociedad democrática.

2. Parte I. Programación general de la asignatura

2.1 Contextualización de la Asignatura en relación con:

2.1.1. Leyes y Reales Decretos regulatorios: LOMCE, RD de Currículo Básico; Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, Orden del currículo Autonómico

La presente programación didáctica está diseñada de acuerdo con la Ley Orgánica para la Mejora Educativa (LOMCE). Así, pese a que este curso solamente está implantado para 1º Y 3º de la ESO y 1º de Bachillerato la siguiente programación está enfocado en 4ºESO, entendiéndose que se implantará de forma definitiva en el próximo año académico y para ello me voy a servir del Marco Legislativo regulado a través de las siguientes normas:

1) Estado Español

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (*BOE*, Martes 10 de diciembre de 2013, núm. 295, Págs. 97858-97921)
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (*BOE*, Sábado 3 de enero de 2015, núm. 3, Págs. 169-546).
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y bachillerato (*BOE*, Jueves 29 de enero de 2015, Núm. 15, Disposición 738, Págs. 6989-7003).

2) Comunidad Autónoma de Castilla y León

- Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria

obligatoria en la Comunidad de Castilla y León (*BOCYL*, Viernes 8 de mayo de 2015, núm. 86, Págs. 32051-32480).

2.1.2 El Área de Ciencias Sociales en la ESO y Bachillerato

En base a la normativa ESO y Bachillerato (Orden EDU 362 2015 de implantación de la LOMCE en la ESO en CYL y orden de Bachillerato) se establece que el departamento de Ciencias Sociales se encargará de las asignaturas de Geografía e Historia en la ESO y de Historia del Mundo Contemporáneo e Historia de España en 1º y 2º de Bachillerato respectivamente. En los centros donde haya grupo se impartirá además la asignatura de Iniciación a la actividad empresarial y emprendedora en el último ciclo de la ESO.

En Bachillerato, los alumnos de Modalidad de Humanidades podrán elegir Historia del Arte o Geografía. Específicamente en el Bachillerato de la Modalidad de Artes se encargara de la asignatura Fundamentos del Arte y de Cultura Audiovisual.

Dependiendo de lo que estime el departamento y de la estructura del centro, el departamento de Ciencias Sociales se puede encargar de asignaturas como Economía y cultura Clásica.

2.1.3 Características generales del alumnado en relación con el aprendizaje de las ciencias sociales

En opinión de Prats y Santacana¹, vivimos en el seno de sociedades que utilizan la Historia para legitimar las acciones políticas culturales y sociales. En la educación esta facilita la comprensión del presente pero lo que explica es el pasado a través de un análisis de este.

Por otro lado la Historia prepara a los alumnos para la vida adulta ya que ofrece una referencia para entender los problemas sociales y adquirir una conciencia ciudadana.

¹ PRATS, Joaquim y SANTACANA, Joan [2001] “Principios para la enseñanza de la Historia” en Prats, Joaquim *Enseñar Historia: Notas para una didáctica renovadora*. Mérida: Junta de Extremadura, págs. 13-34.

Además despierta el interés por los hechos ocurridos ya que la historia investiga para dar coherencia al pasado. Potencia en los niños y adolescentes un sentido de identidad sin llegar a ser manipulable ni sectaria.

También ayuda a los alumnos a la comprensión de sus raíces culturales y de la herencia común pero también al conocimiento y comprensión de otros países y culturas actuales, es decir; sirve para valorar a los "demás".

Algo fundamental es que da a los alumnos el conocimiento y dominio de una metodología rigurosa propia de los Historiadores dando por tanto conocimiento que sirve para fortalecer otras ramas del saber cómo la filosofía, la literatura, el conocimiento del progreso científico, etc.

En la Educación Secundaria nos encontramos salvo ciertas excepciones con alumnos de una edad comprendida entre 12 y 16 años donde se hallan inmersos en un periodo en el que según los psicólogos “tienen gran parte del crecimiento físico, psicológico y social”² por lo tanto se producen grandes cambios a nivel afectivo, sexual y cerebral que conllevan una serie cambios a la hora de aprender, pensar y razonar.

Por ello es importante conocer los cambios a los que se ve sometido el adolescente ya que estos se reflejan en el aula haciendo necesarios para el profesor los conocimientos psicopedagógicos que le permitan conocer las características del alumnado. Es en esta edad (12-16 años) donde adquiere una mayor preponderancia la imagen y el aspecto físico y la reafirmación de una personalidad. Los cambios bruscos en el carácter y la búsqueda de identidad personal ante los padres y profesores están a la orden del día y adquiere una gran importancia en el grupo de pares. Este grupo junto con la familia, los medios de comunicación, el centro educativo, el barrio, etc. conformarían el grupo de agentes socializadores.

Según la teoría del aprendizaje genético de Piaget, los adolescentes, a partir de los 12 años adquieren el pensamiento abstracto (espacial e histórico) que en psicología se denomina como “operaciones formales”.

² Olmedo, M. [2013]. Guía de prevención y tratamiento de problemas en la adolescencia. Madrid.

Esta serie de "operaciones formales", son fundamental para entender la Historia. La palabra Historia entendida como "Rerum gestarum", es decir, la interpretación de los hechos ocurridos es imprescindible para evitar un error bastante común en muchos profesores que es que el alumno aprenda de memoria. Para evitar que los alumnos vean los temas como algo árido y ajeno a la realidad que les rodea debemos tener en cuenta que debe existir una adecuación entre la capacidad intelectual y cognitiva del alumno y la materia que se quiere enseñar así como el modo de hacerlo

Para ello es fundamental trabajar el concepto de empatía histórica, es decir, saber por qué se actuó de una manera concreta, entender por qué se hizo así y finalmente entender el contexto de un determinado momento. Para ello se establecen cinco niveles de empatía histórica³:

- Ausencia de empatía histórica
- Empatía ahistorica (estereotipos, prejuicios y tópicos)
- Empatía presentista (juzgar a la historia desde el punto de vista actual)
- Empatía histórica restringida
- Empatía contextual

Con las dos últimas los alumnos aprenderían a juzgar la Historia en base a las características de cada momento histórico.

En un proyecto de investigación sobre empatía histórica⁴ que se realiza sobre los alumnos con respecto a la Edad Media y tiene como propósito conocer como los alumnos desarrollan la empatía histórica y como la usan para comprender la convivencia y los conflictos culturales elaboran tres niveles:

- La empatía histórica presentista: que agrupa aquellas respuestas que no utilizan referencias históricas o de contexto histórico. El resultado es que los alumnos no

³ Dickinson, A.K y Lee P.J [1996] Progression in children's ideas about history. En M. Hughes (Ed.), Progression is learning. Bristol: Multilingual Matters

⁴ González, N. Henríquez, R. Pagés, J. Santisteban, A. [2009]. El aprendizaje de la empatía histórica en Educación Secundaria. En Ávila, R. Borghi, B. y Matozzi, I. *La educación de la ciudadanía europea y la formación del profesorado*. Bologna: Patròn Editore. Pp. 283-290.

identifican el pasado, no hacen referencias a él, y se sitúan únicamente en el presente y desde el presente.

- La empatía histórica experiencial que incluye aquellas respuestas que utilizan la experiencia personal como criterio para aprender el pasado. Tiene como resultado que el alumnado identifica el pasado y establece relaciones entre pasado y presente, pero esta relación se realiza a partir de la experiencia personal y de los propios valores.
- La empatía histórica simple agrupa aquellas repuestas que explicitan que las acciones del pasado se dan en un contexto diferente al presente; por lo que se usan referencias contextuales que ayudan a establecer comparaciones entre el presente y el pasado. Con este tipo de empatía los alumnos contextualizan manteniendo una distancia explícita entre pasado y presente estableciendo diferencias y similitudes entre ambos tiempos

Los resultados son que las respuestas dadas por los alumnos incorporan referencias al contexto, pero siempre desde una tipología de valores elaborada en el presente y desde el presente. Con lo cual los alumnos han aprendido contenidos; ya que los utilizan de manera correcta; aunque los reelaboren desde la propia experiencia personal y desde el presente

Es el profesor por tanto quien debe potenciar el desarrollo de empatía y apoyarse en la utilización de fuentes históricas el uso de fuentes históricas con el fin de despertar el espíritu crítico del alumnado. De hecho, en mi experiencia personal los recursos para la enseñanza de la Historia se centraban en el libro de texto y no se contemplaba otra cosa. De ahí que traté de potenciar el análisis sobre los hechos históricos así como también el contexto del mismo, para ello cedí el protagonismo a ellos y traté de complementar el uso del libro con otros recursos. Esta idea es la que voy a intentar primar en la programación que presento a continuación.

2.2. Elementos de la programación

El índice de esta programación se ha elaborado siguiendo las pautas establecidas en el artículo 18 de la ORDEN 362/2015, de 4 de mayo⁵, según el cual las programaciones didácticas deben contener, al menos, los siguientes elementos:

- a) Secuencia y temporalización de los contenidos
- b) Estándares de aprendizaje evaluables que se consideran básicos
- c) Decisiones metodológicas y didácticas
- d) Perfil de cada una de las competencias
- e) Concreción de los elementos transversales que se trabajarán
- f) Estrategias e instrumentos de evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de calificación
- g) Medidas de atención a la diversidad
- h) Materiales y recursos de desarrollo curricular
- i) Programa de actividades extraescolares y complementarias

2.2.1. Secuencia y temporalización de los contenidos

Esta programación se estructura en 14 Unidades didácticas que responden al Desarrollo del Currículo establecido por el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre. He decidido hacer catorce unidades debido a que los 10 bloques presentados en la ley me parecen demasiado densos para dividirlos en 10 Unidades de ahí que presentar esos 10 bloques en 14 unidades puede resultar más cómodo a los alumnos a la hora de tratarlos.

	Meses	Unidades
1ª Evaluación	Septiembre	1. El Antiguo Régimen
	Octubre	2. Las revoluciones burguesas del s.XVIII
		3. La revolución Industrial
	Noviembre	4. Imperialismo y Colonialismo
		5. Primera Guerra Mundial. Causas y consecuencias

4 Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, 8 de mayo de 2015, núm. 86, p. 32051.

	Diciembre	6. La Revolución rusa y sus consecuencias
		7. El periodo de entreguerras.
	Enero	8. Causas y consecuencias de la Segunda Guerra Mundial
2ª Evaluación	Febrero	9. España. De la II República a la Dictadura Franquista
	Marzo	10. La Guerra Fría
3ª Evaluación	Abril	11. La Transición española y la España Constitucional
	Mayo	12. La construcción de la Unión Europea
	Junio	13. La descolonización y el Tercer Mundo
		14. La globalización y la revolución tecnológica

2.2.2. Perfil de materia: desarrollo de cada unidad didáctica

En esta sección se presenta cada unidad en formato de tabla donde se puede ver una relación entre los contenidos; los criterios de evaluación; los estándares de aprendizaje, competencias y actividades. Finalmente he señalado en negrita la actividad que desarrollo. Con respecto a las Competencias desarrolladas en las unidades utilizo los siguientes acrónimos:

- Competencia en comunicación lingüística: CCL
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: CMCT
- Competencia digital: CD
- Competencia para Aprender a aprender: CAA
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: SIEE
- Conciencia y expresiones culturales: CEC
- Competencias sociales y cívicas: CSC

1.EL ANTIGUO REGIMEN

Contenido	Criterio de evaluación	Estándar de aprendizaje	Actividades didácticas	Competencia
El siglo XVIII en Europa: del feudalismo al absolutismo y el parlamentarismo de las minorías. Francia, Inglaterra, España	Explicar las características del “Antiguo Régimen” en sus sentidos político, social y económico.	Distingue conceptos históricos como “Antiguo Régimen” e “Ilustración”.	Actividad a desarrollar: Análisis Comparado de textos históricos: Hobbes contra Bodin	CL; CSC;CAA
El arte y la ciencia en Europa en los siglos XVII y XVIII.	Conocer los avances de la “revolución científica” desde el siglo XVII y XVIII.	Describe las características de la cultura de la Ilustración y qué implicaciones tiene en algunas monarquías	Realiza un eje cronológico de los avances científicos del s.XVII y XVIII. Haz una relación de ellos y comenta la posible evolución que hayan tenido	CL; CM; CSC; CAA
	Conocer el alcance de la Ilustración como nuevo	Describe las características de la cultura de la Ilustración y	Comenta las siguientes obras: Gian Lorenzo	CL, CSC, CAA, CEC

movimiento	qué	Bernini,
cultural y	implicaciones	Piazza di San
social en	tiene en algunas	Pietro, Apolo
Europa y en	monarquías.	y Dafne.
América.		Sarrazin,
		Mausoleo
		del Cardenal
		Richelieu y
		Gregorio
		Fernandez,
		Cristo
		yacente

Actividad que se desarrolla:

Tomando como base las nociones sobre la naturaleza del poder vistas en clase, comenta como ve cada uno de ellos el origen del poder y extrae conclusiones.

“La causa final, fin o designio de los hombres (que naturalmente aman la libertad y el dominio sobre los demás) al introducir esta restricción sobre sí mismos (en la que los vemos vivir formando Estados) es el cuidado de su propia conservación y, por añadidura, el logro de una vida más armónica, es decir, el deseo de abandonar esa miserable condición de guerra que, tal como hemos manifestado, es consecuencia necesaria de las pasiones naturales de los hombres, cuando no existe poder visible que los tenga a raya y los sujete, por temor al castigo, a la realización de sus pactos y a la observancia de las leyes de naturaleza” Thomas Hobbes (1651), *Leviatán*

“Es necesario que quienes son soberanos no estén de ningún modo sometidos al imperio de otro y puedan dar ley a los súbditos y anular o enmendar las leyes inútiles (...). Dado que, después de Dios, nada hay mayor sobre la tierra que los príncipes soberanos, instituidos per Él como sus lugartenientes para mandar a los demás hombres, es preciso prestar atención a su condición para, así, respetar y reverenciar su majestad con la sumisión debida, y pensar y hablar de ellos dignamente, ya que quien menosprecia a su príncipe soberano menosprecia a Dios, del cual es su imagen sobre la tierra.” J. Bodin, *Los seis libros de la Republica* 1576

2.LAS REVOLUCIONES BURGUESAS DEL S.XVIII

Contenido	Criterio de evaluación	Estándar de aprendizaje	Actividades didácticas	Competencia
Las revoluciones burguesas en el siglo XVIII.	Identificar los principales hechos de las revoluciones burguesas en Estados Unidos, Francia y España e Iberoamérica.	Redacta una narrativa sintética con los principales hechos de alguna de las revoluciones burguesas del siglo XVIII, acudiendo a explicaciones causales, sopesando los pros y los contras.	Realiza un eje cronológico con las etapas de la Revolución francesa, española y americana destacando y desarrollando los hitos importantes	CL; CAA;CSC; SIEE
La revolución francesa.	Comprender el alcance y las limitaciones de los procesos revolucionarios del siglo XVIII.	Reconoce las principales revoluciones liberales encontrando símiles entre ellas	Compara el texto de los derechos del Hombre y del Ciudadano con la Declaración de Independencia de Estados Unidos	CL; CAA; CSC;SIEE
Consecuencias de la Revolución Francesa. Napoleón	Relacionar la Revolución francesa con Napoleón	Conoce los principales cambios políticos y	Actividad a desarrollar: Análisis comparado	CL;CAA, CSC; SIEE

sociales que
aporto la
Revolución
francesa y el
Imperio de
Napoleón

**del texto de
los derechos
del Hombre y
del Ciudadano
con la
Declaración
de
Independencia
de Estados
Unidos**

Las Revoluciones liberales y la Restauración en el siglo XIX en Europa y América: procesos unificadores e independentistas. Los nacionalismos.	Comprobar el alcance y las limitaciones de los procesos revolucionarios de la primera mitad del siglo XIX.	Redacta una narrativa sintética con los principales hechos de alguna de las revoluciones burguesas de la primera mitad del siglo XIX, acudiendo a explicaciones causales, sopesando los pros y los contras.	Ponte en la piel de un ciudadano francés o un inglés o un Español y realiza un relato sobre lo ocurrido en tu país durante el s. XIX	CL, CAA, CSC;SIEE
---	--	---	--	-------------------

Actividad que se desarrolla:

Compara el texto de los derechos del Hombre y del Ciudadano con la Declaración de Independencia de Estados Unidos fijándote en las ideas ilustradas como la

soberanía nacional; separación de poderes, críticas a la sociedad estamental y las críticas al absolutismo ¿tienen algo en común?

Artículo primero.- **Los hombres nacen y permanecen libres e iguales en derechos [...].**

Artículo 2.- **La finalidad de toda asociación política es la conservación de los derechos naturales e imprescriptibles del hombre. Tales derechos son la libertad, la propiedad, la seguridad y la resistencia a la opresión.**

Artículo 3.- **El principio de toda soberanía reside esencialmente en la Nación [...].**

Artículo 6.- **La ley es la expresión de la voluntad general. Todos los ciudadanos tienen derecho a contribuir a su elaboración [...].**

26 de agosto de 1789

3.LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

Contenido	Criterio de evaluación	Estándar de aprendizaje	Actividades didácticas	Competencia
La revolución industrial. Desde Gran Bretaña al resto de Europa. Liberalismo y capitalismo. Sociedad de clases	Describir los hechos relevantes de la revolución industrial y su encadenamiento causal.	Analiza y compara la industrialización de diferentes países de Europa, en sus distintas escalas temporales y geográficas.	Elabora un eje cronológico comparado sobre el proceso de industrialización en España, Francia e Inglaterra.	CL; CAA; CSC
Las organizaciones obreras	Entender el concepto de “progreso” y los sacrificios y avances que conlleva.	Analiza los pros y los contras de la primera revolución industrial en Inglaterra.	Actividad a desarrollar: Visionado de la película Germinal.	CI, CAA, CD, CSC, SIEE
		Explica la situación laboral femenina e infantil en las ciudades industriales.	Describe el día a día de un niño y una mujer del s.XIX y compáralo con tu día a día ¿Qué diferencias encuentras	CL, CAA, CSC
	Analizar las ventajas e inconvenientes de ser un país pionero en los	Compara el proceso de industrialización en Inglaterra y en los países	Explica los motivos por los que la población se incrementó en los países	CL, CAA, CSC, SIEE

	cambios.	nórdicos.	nórdicos y en Inglaterra	
La discusión en torno a las características de la industrialización en España: ¿éxito o fracaso?	Analizar la evolución de los cambios económicos en España, a raíz de la industrialización parcial del país	Especifica algunas repercusiones políticas como consecuencia de los cambios económicos en España.	Elabora dos ejes cronológicos (España e Inglaterra) y compáralos. ¿Qué diferencias económicas y sociales encuentras?	CL, CAA, CSC, SIEE

Actividad que se desarrolla:

Basándonos en la película vista en clase "Germinal", responde a las siguientes preguntas:

1.-¿Cómo es la forma de vida de los trabajadores de las minas?

2.-En un momento de la película, uno de los protagonistas dice la siguiente frase: “los obreros solo tiene derecho a ser miserables y hacer hijos. ¿Crees que se ajusta a los cánones actuales? ¿Qué ha cambiado?

3.- ¿Para qué sirve la caja de resistencia?

4.- ¿Qué es lo que pretenden hacer los dueños de las minas que provoca las manifestaciones obreras?

5.-En un momento de la película habla de crear una Asociación de trabajadores y de afiliarse a la INTERNACIONAL. Investiga que fue la Internacional Obrera, cuándo y dónde se creó y con qué finalidad.

6.-Los dueños hablan de reducir gastos (debido a una crisis que había en aquellos momentos) para ello han de bajar el salario de los trabajadores, mientras que los trabajadores dicen que han de rebajarse los patronos sus beneficios. ¿Te postura te

parece más justa? ¿Por qué?

7.- ¿Qué harías tú si fueras el dueño de la empresa minera y quisieras seguir llevando el mismo ritmo de vida a pesar de la crisis? Piensa bien la respuesta.

4.IMPERIALISMO Y COLONIALISMO

Contenido	Criterio de evaluación	Estándar de aprendizaje	Actividades didácticas	Competencia
El imperialismo en el siglo XIX: causas y consecuencias	Identificar las potencias imperialistas y el reparto de poder económico y político en el mundo en el último cuarto del siglo XIX y principios del XX.2. Establecer jerarquías causales (aspecto,	Explica razonadamente que el concepto “imperialismo” refleja una realidad que influirá en la geopolítica mundial y en las relaciones económicas transnacionales.	Define el imperialismo y analiza cual era el continente más colonizado al inicio de la primera Guerra Mundial	CL, CAA, CSC, SIEE
Principales imperios coloniales	Localiza los principales imperios en un mapa y establece las causas de la evolución de los mismos	Realiza un mapa del reparto colonial y analiza las interconexiones entre el colonialismo y la primera Guerra Mundial	Analiza un Mapa de África Asia donde se aprecie el reparto colonial Indica los bloques beligerantes de la Gran Guerra	CL, CAA, CSC, SIEE

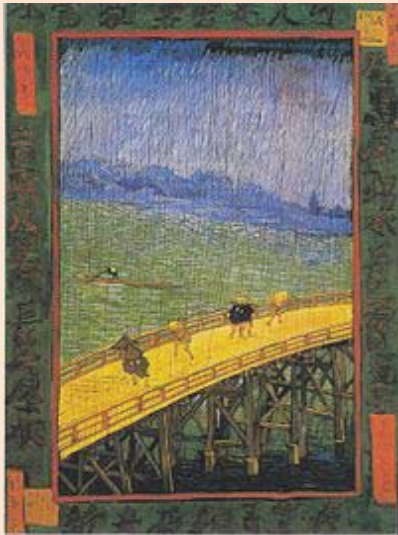
La ciencia, arte y cultura en el siglo XIX en Europa, América y Asia.	Conocer los principales avances científicos y tecnológicos del siglo XIX, consecuencia de las revoluciones industriales. Relacionar movimientos culturales como el romanticismo, en distintas áreas, reconocer la originalidad de movimientos artísticos como el impresionismo, el expresionismo y otros -ismos en Europa.	Elabora un eje cronológico, diacrónico y sincrónico, con los principales avances científicos y tecnológicos del siglo XIX. Compara movimientos artísticos europeos y asiáticos.	Actividad a desarrollar: Influencia asiática en la pintura decimonónica.	CL, CAA, CSC, CEC
--	--	---	---	-------------------

Actividad que se desarrolla:

Influencia asiática en la pintura decimonónica. Compara obra y contexto de estas dos obras y autores



1



2

Imagen 1: Utagawa. Puente ohashi, lluvia repentina cerca de Atake(1847)

Imagen 2: Van Gogh “Japonisería: Puente bajo la lluvia (1887)

5. PRIMERA GUERRA MUNDIAL. CAUSAS Y CONSECUENCIAS

A desarrollar en la Segunda Parte

6. LA REVOLUCION RUSA Y SUS CONSECUENCIAS

Contenido	Criterio de evaluación	Estándar de aprendizaje	Actividades didácticas	Competencia
Antecedentes de la Revolución Rusa (en relación a la Primera Guerra Mundial	Factores de la Primera Guerra Mundial que sirvan para explicar Revolución Rusa	Establece las causas de la Revolución Rusa	Describe la situación político-social de Rusia antes de la Revolución	CSC, CL, CAA, SIEE
La Revolución Rusa. Fases	Esquematizar el origen, el desarrollo y las consecuencias de la Revolución Rusa y distinguir las diferentes fases	Contrasta algunas interpretaciones del alcance de la Revolución Rusa en su época y en la actualidad. Conoce los principales protagonistas y sus medidas políticas	Actividad a desarrollar: ¿Quiénes fueron los protagonistas?	CSC, CAA, CL, SIEE
Creación de la URSS	Componer las diferentes Republicas que conformaba la URSS	Apreciar la diversidad dentro de la URSS	Había algún tipo de religión dentro de la URSS. Haz un análisis acerca de cuáles eran (si es que	CSC, CAA, CL , SIEE

había)

Stalin	Analizar el concepto de estalinismo	Medidas de Stalin	Visualiza los capítulos 1 y 2 del telefilm de Robert Duval donde podréis ampliar el personaje y ver las medidas llevadas a cabo.	CSC, CAA, CL, SIEE
---------------	-------------------------------------	-------------------	--	--------------------

Actividad que se desarrolla:

En grupos de 5 personas analizad uno de estos 6 personajes y exponedlo al resto. ¿En qué fase actúan? ¿Qué hechos de los que llevaron a cabo repercutieron en la actualidad? El resto de grupos deberán tomar notas sobre lo que ha expuesto el resto de compañeros.

PRINCIPALES PROTAGONISTAS

Político, Revolucionario Ruso, Organizador de la Revolución de Octubre y Comisario de asuntos militares. 1	1  TROTSKY	2  LENIN	3  NICOLAI
Político, Revolucionario, Comunista Ruso y líder del Sector Bolchevique. 2	4  STALIN	5  KERENSKY	6  MARTOV
Fue el último Zar de Rusia, hasta su abdicación el 2 de marzo de 1917. Heredó su trono a su hermano Miguel. 3			
Estuvo entre los bolcheviques revolucionarios. Fue Secretario General del Partido Comunistas de la URSS 4			
Político social-revolucionario. Dirigente revolucionario para el derrocamiento del Régime Zarista. 5			
Fue un revolucionario socialista ruso que llegó a ser el líder de la fracción menchevique. 6			

7.EL PERIODO DE ENTREGUERRAS

Contenido	Criterio de evaluación	Estándar de aprendizaje	Actividades didácticas	Competencia
La Sociedad de Naciones	Analizar que supuso los acuerdos que se produjeron en esta Sociedad	Explica que supuso para cada país	Analiza cada uno de los países que la conformaron y resume brevemente las consecuencias para cada uno de ellos	CAA, CSC, CL, SIEE
La América de los años 20 “América way of life”	Conocer y comprender los acontecimientos más importantes en el periodo de Entreguerras	Analiza los cambios que se dieron en América en los años 20 sobre todo en el ámbito industrial	Analiza y define conceptos como fordismo y taylorismo	CAA, CSC, CL, SIEE
El crack de 1929	Estudiar las cadenas causales que explican la jerarquía causal en las explicaciones históricas sobre esta época, y su conexión con el presente.	Enumera las razones por las que la bolsa dejó de representar a la economía	Actividad a desarrollar: ¿Qué sucedió el Jueves Negro?	CAA, CSC, CD, CL, SIEE

**MASTER DE PROFESOR DE ESO Y BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL E IDIOMAS.
ESPECIALIDAD DE GEOGRAFÍA, HISTORIA E HISTORIA DEL ARTE**

La gran Depresión	Entender las bases del capitalismo	Explicar conceptos como stock, crédito, préstamo...	Visualiza la película “Las Uvas de la Ira” y analiza los protagonistas: de que se defienden los comerciantes? quienes son los emigrantes y que razones tienen para emigrar? dime quienes son los protagonistas	CAA, CSC, CD, CL, SIEE
Totalitarismos: Fascismo Italiano y Nacismo alemán	Analizar lo que condujo al auge de los fascismos en Europa.	Explica diversos factores que hicieron posible el auge del fascismo en Europa.	Analizad en grupos de cuatro los dictadores y las características por las que llegaron al poder y exponedlo en clase	CAA, CSC, CD, CL, SIEE
<p>Actividad que se desarrolla: ¿Qué pasó el jueves negro? Analizad ese día desde el punto de vista de una</p>				

empresa, una familia y un banco. A continuación enlázalo con algún caso de periódico de la crisis actual en España. Puedes utilizar recursos de internet (imágenes y videos) a continuación explicad el trabajo realizado

Brooklyn Daily Eagle, October 24, 1929. Main headline: WALL ST. IN PANIC AS STOCKS CRASH. Sub-headline: Attempt Made to Kill Italy's Crown Prince. Other headlines include: ASSASSIN CAUGHT IN BRUSSELS MOB; PRINCE UNHURT; Hollywood Fire Destroys Films Worth Millions; FEAR 52 PERISHED IN LAKE MICHIGAN; FERRY IS MISSING; PIECE OF PLANE LIKE DITEMAN'S IS FOUND AT SEA; High Duty Group Gave \$700,000 to Coolidge Drive; STOCKS CRASH IN RUSH TO SELL; BILLIONS LOST.



Princess, Deeply Moved, Falls Into France's Arms and Kisses Him
Crown Prince Umberto, Italy's crown prince, was seen in a state of deep emotion as he embraced his French fiancée, Marie Louise, in a public square in Brussels. The prince, dressed in a military-style uniform, had a somber expression, while the princess, in a dark dress, looked up at him with a mix of hope and anxiety. The crowd around them was dense, with many people reaching out to touch the prince's hand.

ATTEMPT MADE ON LIFE
Consolidated Studios Are Swept by Flames Fatal to One—Master Pictures Burned Include Many New Talkie Productions.
Hollywood, Oct. 24 (AP)—One man was killed and motion picture films, the value of which probably will run into millions of dollars, were lost in an explosion and the which destroyed the laboratory of the Consolidated Film Industries here early today.
Fifty persons working in the building at the time of the blast ran to safety after the first explosion. Five minutes later there was a second explosion which shot flames through windows and doors, the laboratory workers escaping by the narrowest margin.
The body of Albert Lund was removed from the wreckage by firemen. He died on the way to a hospital.
Due to the fact that the master

Wreckage Picked Up Indicates Craft Went Down With All Aboard.
Milwaukee, Wis., Oct. 24 (AP)—Hope that the car ferry Milwaukee of the Grand Trunk Dock, with 52 aboard, had weathered the 48-hour storm in Lake Michigan faded today with a report that wreckage from a boat had been picked up 10 miles off Wind Point, which is about 4 miles north of Racine.
Capt. C. N. Beldel of the steamer Colonel told Grand Trunk officials here that he spotted empty lifeboats, mattresses and the upper parts of a white cabin, heading for the lake on Wind Point. The upper part of the Milwaukee was spotted.
Some of the wreckage was picked up by the Colonel, but not of it carried any markings to make identification certain, Captain Beldel said.
Freighter Donaldson Safe.
Bremen, Wis., Oct. 24 (AP)—The freighter Donaldson, overdue here since Tuesday night, arrived this morning from Apiaia Beach, where it had put in an exact shelterment of the storm which swept the Great Lakes. The Donaldson was loaded with coal.
33 Rescued on Lake Huron.
Burlington, Wis., Oct. 24 (AP)—Twenty-three sailors and officers of the stranded steamer Maple Crest of the Canada Wireboat Lines were rescued by a Coast Guard

Black and Orange Wreckage Indicates Daring Flier Went to Death.
St. John's, N. F., Oct. 24 (AP)—The Canadian Press—The report from Herber Gray that the U.S. Kyle had picked up a message from an unidentified ship concerning the landing of airplane wreckage was stated by the Newfoundland management to be without foundation.
The management has had no message from the Kyle.
Harbor Grace, N. F., Oct. 24 (AP)—radio message from "Orange berries" of the U.S. Kyle today advised that he had picked up a Marconi message from the U.S. Scythia had discovered a piece of airplane wreckage at 3 p.m. yesterday. The wreckage was black and orange. The message did not give the ship's position.
The U.S. Kyle is presumably the Newfoundland Government ship of that name.
[The little plane in which Urban F. Diteman escaped to cross the Atlantic from Harbor Grace to London had a black fuselage and its wings were painted orange.]
No Diteman Gas in Cleveland.
Copenhagen, Oct. 24 (AP)—Danish Journal, Governor of Greenland

Grundy Agrees Rates Went Up Due to His Activities as Propagandist Favors More Lobbying to 'Carry Out Voters' Wish.'
Eagle Bureau, Capital Hill.
Washington, Oct. 24—Joseph R. Grundy, Bristol, Pa., manufacturer who admittedly has been lobbying in the capital for several decades in the interest of a protective tariff, testified before the Senate Lobby Committee today that he raised \$700,000 for President Coolidge's campaign in 1924 and that most of the money came from interests seeking higher tariffs.
He intimated that he was in favor of more lobbying for higher duties.
Please Turn to Page 2.

FOR MORE LOBBYISTS
Washington, Oct. 24—Joseph R. Grundy, Bristol, Pa., manufacturer who admittedly has been lobbying in the capital for several decades in the interest of a protective tariff, testified before the Senate Lobby Committee today that he raised \$700,000 for President Coolidge's campaign in 1924 and that most of the money came from interests seeking higher tariffs.
He intimated that he was in favor of more lobbying for higher duties.
Please Turn to Page 2.


WARDER SOUGHT TO KEEP SEA TRIP
SOMERS NAMED AS HEAD OF NEW

Stocks Crashed 10 to 50 Points in Outrageous Levels. What broke 10 cents a basket in Chicago on distress selling. Bankers were offering some support, but admitted the situation had gotten beyond them.
Charles E. Mitchell, chairman of the National City Bank, was conferring in the office of J. P. Morgan & Co. It was understood, and other leading bankers were there.
It was also understood the Morgan partners had been talking by telephone with J. P. Morgan in London all morning.
By noonday the best information was that they had been buying stocks, but that the situation had gotten beyond them.
Panic reigned on the Stock Exchange today. Stocks broke terrifically without any support whatever. Speculators of 10 and 20 points were widespread. Millions were

Periódico del New York City 24 de octubre 1929

8.CAUSAS Y CONSECUENCIAS DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Contenido	Criterio de evaluación	Estándar de aprendizaje	Actividades didácticas	Competencia
Acontecimientos previos al estallido de la guerra: expansión nazi y “apaciguamiento”.	Analiza el desarrollo de la industria en el Alemania nazi y relacionarlo con la segunda guerra mundial	Situar en el tiempo las alianzas previas a la guerra así como los acontecimientos detonantes a la misma	Realiza un eje cronológico que muestre los acontecimientos previos a la Segunda Guerra Mundial	CSC, CAA, CL, SIEE
Análisis de mapas de la Segunda Guerra Mundial	Identifica las diferentes etapas de la Segunda Guerra Mundial	Sitúa en un mapa las fases del conflicto	Con dos mapas (uno de la ofensiva alemana y otro de la contraofensiva aliada) analiza y sitúa cronológicamente realizando un mapa que represente las diferentes ofensivas durante la guerra	CSC, CAA, CD, CL, SIEE
El Holocausto.	Entender el contexto en el que se desarrolló el Holocausto en la guerra	Reconoce la significación del Holocausto en la historia mundial.	Actividad a desarrollar: Imágenes del holocausto	CAA, CSC, CL, SIEE

	<p>europaea y sus consecuencias.</p>			
De guerra europea a guerra mundial.	<p>Diferenciar las escalas geográficas en esta guerra: Europea y Mundial.</p>	<p>Reconoce la jerarquía causal (diferente importancia de unas causas u otras según las distintas narrativas).</p>	<p>Sitúa en un mapa las principales batallas de la Segunda Guerra Mundial</p>	<p>CAA, CSC, CM, CL</p>
Consecuencias de la Segunda Guerra Mundial	<p>Entender las consecuencias de una guerra</p>	<p>Averiguar el número de pérdidas humanas en los países que participaron en la guerra</p>	<p>Realizar un debate analizando las consecuencias. ¿Qué se ha perdido? ¿Qué se ha ganado?</p>	<p>CAA, CSC, SIEE, CL,</p>
<p>Actividad que se desarrolla (solo una):</p> <p>En grupos de 4 personas analiza un campo de concentración nazi y exponedlo al resto de la clase. ¿Qué tipo de trabajos hacían? ¿Cuántos murieron? ¿Qué tipo de prisioneros había? Puedes consultar la hemeroteca de algún periódico o información extraída de internet.</p>				
				



**Imagen 1: Campo de
concentración de
Treblinka**
**Imagen2: Campo de
concentración de
Auschwitz**

9. ESPAÑA. DE LA II REPUBLICA A LA DICTADURA FRANQUISTA

Contenido	Criterio de evaluación	Estándar de aprendizaje	Actividades didácticas	Competencia
Análisis de las etapas de la II Republica	Explica las principales reformas y reacciones a las mismas durante la II República española.	Explica las principales reformas y reacciones a las mismas durante la II República española.	En grupos de 6 personas analiza y expone una etapa de gobierno de la época republicana	CSC, CAA, CL, SIEE
Evolución de la situación de la mujer en la Segunda Republica	Valora la historia de la mujer	Reconocer la existencia de minorías relacionada con la mujer en España y la llegada del voto femenino	Analiza a personajes como Clara Campo Amor o Victoria Kent. Averigua quien estaba a favor del sufragio y que argumentos esgrimían.	CSC, CAA, CL, CD
Causas de la Guerra Civil	Investigar los factores que condujeron a la guerra civil española	Explica las causas de la guerra civil española en el contexto europeo e internacional.	Actividad a desarrollar: Busca información sobre la siguiente imagen:	CSC, CAA, CL, SIEE

La Guerra Civil Española: bandos	Localiza el bando republicano y bando nacional	Localiza las batallas y delimita los frentes durante la guerra	Analiza en un mapa los frentes y batallas y su evolución durante la guerra	CSC, CAA, CL; CEA, SIEE
La dictadura franquista	Explicar las causas de que se estableciera una dictadura en España, tras la guerra civil, y cómo fue evolucionando esa dictadura desde 1939 a 1975.	Analiza los principales pilares de la dictadura franquista y compáralos con otros regímenes coetáneos	Elabora un eje cronológico donde aparezca la evolución político social del régimen así como las diversas fases de la dictadura	CAA, CSC, CL, CD; SIEE

Actividad que se desarrolla:

A través de este cuadro, elabora una investigación de lo que supuso la internacionalización del conflicto y de las repercusiones en la Guerra Civil



10.LA GUERRA FRÍA

Contenido	Criterio de evaluación	Estándar de aprendizaje	Actividades didácticas	Competencia
Evolución de la URSS y sus aliados. Evolución de Estados Unidos y sus aliados; el “Welfare State” en Europa	Entender los avances económicos de los regímenes soviéticos y los peligros de su aislamiento interno, y los avances económicos del “Welfare State” en Europa.	Utilizando fuentes históricas e historiográficas, explica algunos de los conflictos enmarcados en la época de la guerra fría. Explica los avances del “Welfare State” en Europa	En grupos de 4 analizad los avances de uno de los dos lados y exponlos en clase a tus compañeros.	CAA, CSC, CL, SIEE
Origen de la guerra Fría e identificación de los bloques participantes	Analizar cómo queda el mundo con la Guerra Fría	Identifica los países que forman parte de cada bloque	Identifica en un mapamundi los países formantes de cada uno de los bloques	CSC, CAA, CL, SIEE
Análisis de los distintos bloques que participan en la Guerra Fría	Identificar países en los que se dieron conflictos armados durante la Guerra Fría	Conoce los conflictos así como sus causas y consecuencias	Elabora un eje cronológico en los que aparezca los principales hitos y guerras	CSC, CAA, CM, SIEE

Identificar las causas que condujeron al colapso del mundo soviético. Gorbachov y la disolución de la URSS	1989 como fecha clave para entender que hechos ocurrieron ese año	Análisis de los países que estaban bajo el bloque comunista tras la disolución de la URSS	Actividad a desarrollar: Análisis de la imagen: El muro de Berlín
---	---	---	--

Actividad que se desarrolla:

Analiza esta imagen:

¿Qué crees que supone tener una parte del muro de Berlín al lado del Parlamento Europeo? ¿Que supuso ese muro? ¿Qué países pasaron a ser independientes? ¿A quién dividió? ¿Por qué se sigue recordando su caída?



11.LA TRANSICIÓN ESPAÑOLA Y LA ESPAÑA CONSTITUCIONAL

Contenido	Criterio de evaluación	Estándar de aprendizaje	Actividades didácticas	Competencia
La constitución de 1978	Identifica los puntos clave de esta constitución así como sus creadores	Analiza cuales son los órganos en los que se apoya la constitución	Averigua cuales son las funciones del Congreso y del Senado y nombra los padres de la Constitución de 1978	CSC, CAA, CL CD
La transición política en España: de la dictadura a la democracia (1975.1982).	Conocer los principales hechos que condujeron al cambio político y social en España después de 1975, y sopesar distintas interpretaciones sobre ese proceso.	Enumera y describe algunos de los principales hitos que dieron lugar al cambio en la sociedad española de la transición: coronación de Juan Carlos I, Ley para la reforma política de 1976, Ley de Amnistía de 1977, apertura de Cortes Constituyentes, aprobación de la Constitución de 1978, primeras elecciones generales, creación del estado de las autonomías, etc.	Mira el documental y haz un resumen del mismo https://www.youtube.com/watch?v=LcJQZAJObFw	CSC, CAA, CD, SIEE
Gobiernos desde la	Identifica los principales	Reconoce a las principales figuras de	Analiza a cada uno de los presidentes elegidos	CSC, CAA, CL,

democracia desde 1979	partidos y presidentes de la democracia española	los principales partidos	democráticamente e identifica cuales fueron sus medidas más polémicas	CD, SIEE
Analiza la sociedad y la cultura española durante la democracia	Estudia las características de la sociedad española en relación con épocas anteriores	Valora la diversidad cultural y social que tenía la sociedad española en democracia en aquel momento	Actividad a desarrollar: En grupos de dos y tres personas analiza en función de las comunidades autónomas.	CSC, CAA, CL, CD, SIEE
Analiza las crisis de los años 90 y la del 2000	Comprender el concepto de crisis económica y sus causas	Compara una crisis con otra.	Analiza las dos crisis en términos económicos, sociales y laborales.	CSC, CAA, CL, CD

Actividad que se desarrolla:

En grupos de dos y tres personas analiza en función de las comunidades autónomas creadas en aquel momento las características que reunía la población de dichas comunidades, desde su cultura, gastronomía, etc. hasta las peculiaridades de partidos políticos que pudiera haber en las mismas. ¿Qué comunidades autónomas no quedaron satisfechas? ¿Que reclaman algunos grupos políticos en determinadas comunidades? ¿Por qué?

A continuación exponedlo en clase al resto de vuestros compañeros

12.LA CREACION DE LA UNION EUROPEA

Contenido	Criterio de evaluación	Estándar de aprendizaje	Actividades didácticas	Competencias
El camino hacia la Unión Europea: desde la unión económica a una futura unión política supranacional.	Entender la evolución de la construcción de la Unión Europea.	Discute sobre la construcción de la Unión Europea y de su futuro.	Actividad a desarrollar: Debate sobre la Unión Europea	CSC, CL, CAA, SIEE
Órganos de la Unión Europea	Conoce las diferentes Instituciones de la Unión Europea	Identifica los órganos que forman parte de la U.E	Define los Órganos de las Instituciones Europeas	CSC, CL, CAA, SIEE
Proceso de ampliación de la U.E	Identifica los países que se han ido uniendo a la U.E desde su creación	Reconoce los países que forman parte de la U.E	Realiza un eje cronológico donde aparezca las incorporaciones de los países a la U.E y los que tienen el estatus de candidato	CSC, CAA, CL, SIEE

Actividad que se desarrolla:

En Grupos de 4 analizad cuales fueron los principales hechos que permitieron a España incorporarse en la CEE. ¿Qué supone la U.E para

España? ¿Crees en Europa? ¿Qué opinas del "Brexit", será beneficioso para Inglaterra o no? Razona tu respuesta.

Con los datos que reúnas en tu grupo expresa tu opinión y a continuación dividiros con la información obtenida en grupos de alumnos que estáis a favor y gente en contra para realizar un debate. Si por el contrario hay un consenso a favor de la misma expresad, cuales según vosotros, son las ventajas de estar en la Unión Europea.

13.LA DESCOLONIZACIÓN Y EL TERCER MUNDO

Contenido	Criterio de evaluación	Estándar de aprendizaje	Actividades didácticas	Competencia
Los procesos de descolonización en Asia y África.	Los procesos de descolonización en Asia y África.	Distingue entre contextos diferentes del mismo proceso, p.ej., África Sub-Sahariana (1950s.60s) y La India (1947)	Analiza en un mapamundi el proceso de descolonización	CSC, CM, CL, SIEE
Análisis del Tercer Mundo	Investigar el origen de este nombre	Analiza las diferencias entre Tercer Mundo y otros conceptos similares	Define Tercer Mundo y encuentra y define países subdesarrollados o en vías de desarrollo. ¿Son Despectivos? ¿De dónde surgieron?	CSC, CL
Analiza los principales protagonistas de la descolonización	Identifica a los protagonistas con cada país	Relaciona y localiza el protagonista con cada país	Actividad a desarrollar: Análisis de un personaje	CAA, CSC, CD, CL, SIEE
Actividad que se desarrolla:				
En grupos de 4 analizad a un personaje (Gandhi, Ho chi Minh, Mandela, etc.) y				

exponerlo en clase, ¿Qué características comparten? ¿Cómo consiguieron la independencia de sus respectivos países? Vuestros compañeros tomarán nota y os evaluarán la exposición.

14.LA GLOBALIZACIÓN Y LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA

Contenido	Criterio de evaluación	Estándar de aprendizaje	Actividades didácticas	Competencia
La globalización económica	Define la globalización e identifica algunos de sus factores	Busca noticias en periódicos actuales relacionados con la Globalización	En función de las noticias y lo que pensáis realizad un debate acerca de la globalización. Estáis a favor o en contra	CSC, CAA, CL
Los avances tecnológicos en el s.XXI	Definir revolución tecnológica	Analiza el avance que supone la implantación de las tecnologías de información y la comunicación	Investiga al menos dos inventos que hayan supuesto un verdadero cambio en la forma de vida.	CSC; CAA, CD; CL
El Cambio climático	Consecuencias del cambio climático	Analiza los efectos climáticos en la salud de las personas	Actividad a desarrollar: Efectos del cambio climático	CSC, CAA, CD,CL, SIEE

Actividad que se desarrolla:

A través de la utilización de noticias de periódicos tanto en formato digital como en formato papel analiza los efectos del cambio climático en la salud, el medio natural y la economía.

2.2.3. Decisiones metodológicas y didácticas

En el establecimiento del currículo de la ESO adquieren una gran importancia los elementos metodológicos. La metodología didáctica (RD 1105/2014, 26 de diciembre, art. 2.1 pág. 172) es el “conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesor, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planeados”.

Para alcanzar los objetivos se requiere una metodología basada en los principios elementales del aprendizaje, por ende, cada profesor debe adaptarlos en función de las características del grupo y complementarlos con su propia experiencia.

Por tanto debemos saber cuáles son las necesidades educativas de nuestro alumnado. Durante la etapa adolescente se desarrollan por completo la capacidad de adquirir y utilizar conocimientos. Según Piaget⁶, es durante esta etapa en la que el joven pasa de las operaciones concretas a las operaciones formales y desarrolla el pensamiento abstracto al igual que el grado de complejidad del razonamiento aumenta. Por supuesto debemos de entender este proceso como algo general dado que cada alumno tiene sus particularidades y tienen ritmos diferentes de ahí que el profesor debe ser la guía del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello evaluar los conocimientos previos y tratar de enlazarlos con los nuevos. ¿Cómo se puede lograr esto? Adaptando el conocimiento al alumno de tal manera que no resulten los nuevos conocimientos algo inconexo y lejano que solo pueda ser aprendido mediante un aprendizaje de tipo memorístico.

En ciertas ocasiones el profesor debe facilitar a los algunos contenidos y materiales que sean idóneos para provocar una actitud más autónoma en el alumno y desarrolle el llamado aprendizaje por descubrimiento. Esta forma de aprendizaje no solo es satisfactoria para el alumno sino que además ofrece la posibilidad de aplicar los conocimientos conllevando una mejor consolidación de los mismos. Además conlleva una mejora del grado de motivación ya que afecta directamente a su rendimiento académico y ve una utilidad práctica en el conocimiento adquirido y por otro lado, supone un desafío que tienen que superar.

⁶ PIAGET, J.[2001]. *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Critica

El profesor debe diferenciar los conceptos de manera progresiva así como realizar estudios monográficos de fenómenos concretos ya que se permite profundizar y que los alumnos trabajen de manera variada⁷.

Esto puede realizarse en grupo, conllevando por un lado, el intercambio de información y la cooperación para llegar a un fin. Todo esto provoca una consolidación y adquisición de conceptos adecuada.

Para ello hay que seleccionar la actividad a realizar y definir cuáles son los objetivos finales y el procedimiento para alcanzarlos.

Finalmente utilizare videojuegos y una web interactiva en la actividad de innovación como forma educativa ya que considero que los alumnos están en contacto casi continuo con las nuevas tecnologías y de una forma adecuada el profesor puede utilizar dichas herramientas para realizar una actividad de aprendizaje.

2.2.4. Concreción de elementos transversales que se trabajarán en cada materia.

Las Ciencias Sociales destacan por su función social, lo que permitiría la obtención de la Competencia Social y Ciudadana. En el RD 1105/2014, de 26 de diciembre, las disciplinas de las Ciencias Sociales fomentan además:

- Art. 6.1 (Anexo 1.1): Se tratan de aspectos estrechamente vinculados a la Competencia Lingüística y que, aunque no forman parte de los contenidos específicos de la materia se realizan a través de actividades y tareas como comentarios de texto o las exposiciones.
- Art 6.2 (Anexo 1.1): Todos estos aspectos vinculados a la Competencia Social y Ciudadana permiten la obtención de valores sociales y democráticos actuales.

En las diferentes unidades se da un tratamiento específico de la comprensión lectora, por medio de la lectura obligatoria de libros como el “Hombre en busca de un sentido” (1946) o a través de discursos o textos políticos. Además se usan medios audiovisuales y las Tecnologías de la Información (TIC) mediante el uso de videojuegos y la visualización de documentales.

⁷ QUINQUER, Dolors [2004] Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: interacción, cooperación y participación. Revista Iber. Nº040 Abril 2004

Para fomentar el uso de las TIC se requiere al alumno la búsqueda en medios digitales (por ejemplo buscar noticias en hemerotecas de periódicos).

Se trabajan aspectos relacionados con la convivencia y la democracia a través de debates que pueden fomentar la empatía histórica.

A su vez se intenta mirar la Historia desde cualquier perspectiva y sin discriminación alguna tratando temas como la figura de la mujer y por tanto, siguiendo el criterio que establece las Administraciones sobre la igualdad entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género.

Por otro lado se analizan valores sustentados en la igualdad, libertad, paz, democracia, etc. tratados en debates sobre las consecuencias de una guerra así como los debates por Europa.

Por otro lado el estudio de personajes históricos que de forma pacífica (Ghandi) llevaron a su país a una democracia facilita al alumnado la creencia en que los valores democráticos son los más adecuados para cualquier país. Esta programación pretende alejar posturas bélicas y xenófobas poniendo especial énfasis en las dos grandes guerras que ha sufrido la humanidad y analizando las consecuencias de las mismas así como también del exterminio de personas.

Todas estas actitudes parten del profesor que, con actitud tolerante y empática debe hacer ver a sus alumnos que la memoria sobre el pasado puede evitar cometer los mismos errores en presente y futuro.

2.2.5. Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de calificación

A lo largo del curso se realizarán una serie de pruebas escritas u orales (60%) (Evaluación final), el resto se dividirá entre actividades diarias (20%) (Evaluación procesual) que pueden abarcar desde análisis gráficos hasta explicación de mapas históricos o comentarios de texto y la actitud en clase (20%) y la participación.

A su vez se hará hincapié en la forma de redactar y la ortografía tanto en exámenes como en ejercicios.

En cuanto a las recuperaciones se busca sobre todo comprobar quien realmente se esfuerza por sacar adelante una asignatura que puede costarle. No obstante los alumnos que suspendan dos o más evaluaciones deberán realizar el examen final de toda la asignatura con la excepción de aquellos que demuestran una muy buena nota (7,5 como mínimo) en las que hayan aprobado. En este caso se mantendrá la idea de recuperar las dos que les puedan quedar.

El resto de alumnos que suspendan una evaluación deberán recuperarla sin tener que ir con todo al examen final.

La nota de junio será la media de las tres evaluaciones, cuya nota deberá ser igual o superior a 5 puntos. No obstante para pasar cada evaluación la nota mínima es de 6 puntos.

Los alumnos que tengan que ir a septiembre serán evaluados de diferente manera contando la prueba final escrita como el 80% de la asignatura y el 20% en trabajos que quieran realizar. En caso de no realizarlos el examen valdrá el 100% de la nota final.

2.2.6. Medidas de atención a la diversidad

Adaptándose a la normativa de nuestro sistema educativo debemos hacer ciertos ajustes en función del alumno con el que nos encontramos. Así tenemos:

- Alumnos con altas capacidades a los que debemos modificar ciertos contenidos y ampliarlos con actividades o contenido de cursos universitarios para desarrollar de manera plena sus capacidades
- Alumnos con necesidades educativas especiales:
 - Alumnos con dislexia, que puede ser gráfica, verbal, etc. Por tanto en función del tipo de dislexia deberíamos por ejemplo, enfocarnos más en exámenes orales dejando a un lado los escritos.
 - Alumnos con desfase, que por el motivo que sea no logran adaptarse con el grupo general y habría que apoyarles hasta que puedan llegar al aprendizaje del grupo.

Lo principal y más importante para el desarrollo de las actividades será la adaptación de la programación en cuanto a niveles de dificultad y profundización de contenidos ya que el alumnado puede presentar dificultades de aprendizaje y que requiera en ocasiones por parte del profesor una atención individualizada o en grupos reducidos. Adaptando las actividades de forma progresiva se conseguirá una estandarización que permitirá que en el grupo no haya grandes diferencias. No obstante es importante contar con el apoyo de personas cualificadas que puedan ayudar al profesor a atender ciertas dificultades o adaptar.

Finalmente otra forma de atención a la diversidad es la posibilidad que tienen los padres del alumno (o el alumno) de escoger materias y la posibilidad de enfocar los cursos de cara a la formación profesional.

2.2.7. Materiales y recursos de desarrollo curricular.

Bibliografía:

- AROSTEGUI, Julio [1991] La Europa de los nacionalismo (1848-1918), Madrid.
- ARTOLA, Ricardo [1995] La II Guerra Mundial. De Varsovia a Berlín. Madrid
- AUSEBEL, P.D. [2002] Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva. Barcelona: Visor.
- BALDO LACOMBA, M [1993] La Revolución industria, Madrid.
- BENEJAM, P. Y PAGÉS, J. (Coord.). [1997] Enseñar y aprender Ciencias Sociales, Geografía e Historia en la Educación Secundaria. Barcelona: I.C.E. de la Universitat de Barcelona/Editorial Horsori.
- BLACKWEL, B [1988] Naciones y nacionalismo. Alianza. Madrid
- CARRETERO, Mario [1983] Comprensión de conceptos históricos durante la adolescencia. En Infancia y aprendizaje: Journal for study of education and development.
- COMELLAS, José Luis [1998] Historia breve del mundo contemporáneo (1776-1945) Madrid, Rial.
- CRUZ, P. y PIZARRO, F. [2014]. Empatía en clase de Historia: los alumnos serán soldados de la Primera Guerra Mundial. Clío 40. History and History teaching.
- DIAZ DEL CORRAL, F [1994]: La Revolución Rusa. Anaya. Madrid
- DIEZ ESPINOSA, José Ramón; MARTIN DE LA GUARDIA, Ricardo; MARTINEZ DE SALINAS, María Luisa; PELAZ LOPEZ, José-Vidal; PEREZ LOPEZ, Pablo; PEREZ SANCHEZ, Guillermo [2006] Historia del mundo actual (Desde 1945 hasta nuestros días, Valladolid, Universidad de Valladolid.
- DU FEBO, G [2005] El Franquismo, Barcelona.
- GILBERT, Martin [2004] La Primera Guerra Mundial. Madrid
- HOSBAWN, E [1989] La era del imperio.1875-1914. Labor Universidad de Barcelona

- MARTIN DE LA GUARDIA, Ricardo y PEREZ SANCHEZ GUILLERMO[1997], El mundo en transformación: del enfrentamiento Este-Oeste a la nueva realidad Norte-sur, Madrid
- MARTINEZ DE SAS, M [1989] El mundo de los bloques. 1945-1986. Anaya. Madrid
- MONEDERO, Juan Carlos [2011] La transición Contada a nuestros padres. Madrid
- PIAGET, J. [2001]. *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Critica
- PRATS, J. (Coord). [2011]. Didáctica De La Geografía Y La Historia. Barcelona: Graó.
- PRATS, J., (Coord). [2011]. Geografía E Historia: Investigación, Innovación Y Buenas Prácticas. Barcelona: Graó.
- PEREZ SANCHEZ, Guillermo A. [2007] la nueva Europa”: de la caída del comunismo a la integración en la Unión Europea. Madrid
- RANZATO, G [2012] L’eclisse della democrazia. La guerra civile spagnola e le sue origine (1931-1939). Universale Bollati Boringhieri
- SERVICE, Robert [2000] Historia de Rusia en el siglo XX. Barcelona

Videojuegos:

- Assassin’s Creed: Unity. Ubisoft
- Valiant Hearts: The Great War. Ubisoft

Documentales y Películas

- La Revolución Francesa. Canal de Historia.
- Germinal (1993)
- Daens (1993)
- Stalingrad (2013)
- Apocalipsis: Stalin
- La lista de Schindler (1993)
- Apocalipsis: La Segunda Guerra Mundial (2009)
- Las 13 Rosas (2007)
- El silencio roto (2001)

2.2.8. Programa de actividades extraescolares y complementarias.

Durante el curso se realizarán actividades complementarias que permitirán al alumno ver ciertos temas in situ permitiendo desarrollar de manera más efectiva algunos contenidos:

- Visita a las Cortes de Castilla y León en Valladolid. Excursión para entender el funcionamiento de algunas las instituciones del país. La idea es que los alumnos adquieran una visión democrática y vean in situ como trabajan las instituciones castellano-leonesas. No requiere mucha financiación y habría que ver si se cuenta con el visto bueno del centro.
- Visita en Valladolid a los edificios históricos del s.XVIII y XIX. Construcciones como por ejemplo fábricas que han sido rehabilitadas y utilizadas como negocios en la actualidad.
- Entrevistas a personas que vivieron la postguerra y el Franquismo, directa o indirectamente y lo que les supuso vivir esa etapa. Se trataría sobre todo de ensalzar los valores democráticos y de llegar a la resolución de todo tipo de conflictos mediante el dialogo.

2.2.9. Procedimiento de evaluación de la programación didáctica y sus indicadores de logro.

Con el objetivo de saber si se cumplen los objetivos planeados desde los métodos didácticos hasta los contenidos se propone la siguiente rubrica.

Rubrica de programación				
	Escasa consolidación	Aprendizaje medio	Buen aprendizaje	Notación numérica
	1	2	3	
Consecución de objetivos, competencias, destrezas, etc.	Las actividades y metodología propuestas no fomentan el logro de los objetivos, destrezas y competencias previstas	No se han alcanzado todos los objetivos competencias y destrezas al no tener en cuenta todas limitaciones de los alumnos	Se ha alcanzado los objetivos y competencias previstas.	
Evaluación del curso en cada materia	El alumno no adquiere las competencias necesarias	El alumno adquiere las competencias necesarias pero no sabe aplicarlas todas	Adquiere diversas competencias y habilidades y sabe aplicarlas correctamente	
Adopto estrategias y programo los objetivos didácticos en	No lleva ningún tipo de orden ni valora las características de los alumnos	Adopta estrategias que se adecuan a una gran parte del	Adopta estrategias y programa los objetivos didácticos de manera adecuada	

**MASTER DE PROFESOR DE ESO Y BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL E IDIOMAS.
ESPECIALIDAD DE GEOGRAFÍA, HISTORIA E HISTORIA DEL ARTE**

<p>función de los contenidos y las características del alumno</p> <p>Planifico y colaboro junto con mi departamento el devenir del año</p>	<p>No tiene ningún tipo de contacto con el departamento</p>	<p>alumnado</p> <p>Tiene una relación cordial con el departamento pero no presta mucha atención a las indicaciones del mismo</p>	<p>Colabora y participa de forma activa.</p>	
--	---	--	--	--

3. Parte II. Unidad didáctica modelo

3.1. Justificación y presentación de la unidad

La elección de la unidad de “La primera Guerra Mundial” Causas y consecuencias no es arbitraria. Es el inicio en el que se deja a un lado los valores democráticos y se pasa a un periodo en la que la guerra enloquece a los hombres⁸.

En este tema creo que es importante mostrar a los alumnos la crueldad de una guerra. Son adolescentes que han nacido en plena democracia y que desconocen lo que significa y supone vivir una guerra. Pueden verlo en noticias y documentales e incluso les puede parecer divertido jugar a los numerosos “shooters” que hay en el mundo de los videojuegos pero a mi modo de ver, mostrarles esta unidad de una forma más cercana provocará en ellos un debate interno acerca de lo afortunados que son de vivir en un país democrático y al rechazo de la violencia en todas sus formas y sobre todo a adquirir empatía con los países que están en guerra y solidarizarse con las personas que la sufren.

Una de las ventajas a la hora de realizar esta unidad, es que puede comprender ciertos conceptos importantes y complejos como por ejemplo el sistema de pactos bismarckiano, imperialismo etc, que les permite entender mejor las causas de la Gran Guerra.

Otra de las ventajas que supone elegir esta unidad es la utilización de las TIC dado que además de contar con numerosos escenas audiovisuales, que nos acercan a la realidad vivida en aquella época, contamos además con la industria de los videojuegos y por supuesto los restos de aquella época.

A raíz de lo dicho anteriormente me parece un tema interesante porque las consecuencias de esta guerra no causaran un bienestar a ninguna de las potencias implicadas sino que provocará un radicalismo de las posturas que desembocaran en otra Guerra Mundial. No por la guerra en sí sino por las condiciones que se imponen a los

⁸ RANZATO, G [2012] L'eclisse della democrazia. La guerra civile spagnola e le sue origine (1931-1939). Universale Bollati Boringhieri

vencidos y la insatisfacción por parte de los vencedores, provocando el auge de los totalitarismos donde una de sus características será el odio a la Sociedad de Naciones creada a raíz de esta guerra.

3.2 Desarrollo de elementos curriculares y actividades (cuadro)

PRIMERA GUERRA MUNDIAL. CAUSAS Y CONSECUENCIAS				
Contenido	Criterio	Estándar de aprendizaje	Actividades didácticas	Competencia
El imperialismo en el siglo XIX: causas y consecuencias de la Primera Guerra Mundial.	Identificar las potencias imperialistas y el reparto de poder económico y político en el mundo en el último cuarto del siglo XIX y principios del XX	2.1 Sabe reconocer cadenas e interconexiones causales entre colonialismo, imperialismo y la Gran Guerra de 1914.	Analiza el final de los sistemas bismarckianos ¿qué ocurrió cuando se puso fin a ellos?	CSC CAA, CL, SIEE
“La Gran Guerra” (1914.1919), o Primera Guerra Mundial.	3. Conocer los principales acontecimientos de la Gran Guerra	3.1 Diferencia los acontecimientos de los procesos en una explicación histórica, de la Primera Guerra Mundial.	Videojuego: Valiant Hearts	CSC, CAA, CL, SIEE, CD
Etapas de la Gran Guerra	Investigar qué países directa e	Investiga a través de un	Ponte en la piel de una persona en	CSC, CAA, CL, SIEE, CD

**MASTER DE PROFESOR DE ESO Y BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL E IDIOMAS.
ESPECIALIDAD DE GEOGRAFÍA, HISTORIA E HISTORIA DEL ARTE**

	indirectamente intervienen	personaje la actuación de su país en la Gran Guerra bien sea de manera directa o indirecta.	la que su país participo directamente a través de la web y contesta. http://www.apocalypse-10destins.com	
	Analiza la relación causal de las etapas en la Primera Guerra Mundial	3.2 Analiza el nuevo mapa político de Europa	Mapa de la Primera Guerra Mundial	CSC, CAA, CL, SIEE
La carrera armamentística y la Paz Armada	Buscar los principales países que participaron en la Gran Guerra y sus respectivos aliados	Identifica las diferentes alianzas de la Primera Guerra Mundial.	Visualiza la película Joeux Noel (2005) y analiza la función del papel que se te indique: francés, alemán o escocés	CSC, CAA, CL, SIEE, CD
Consecuencias políticas de la Primera Guerra Mundial así como las consecuencias de la firma de la Paz	3. Conocer las consecuencias de los Tratados de Versalles.	3.3 Describe la derrota de Alemania desde su propia perspectiva y desde la de los aliados.	Ponte en la piel de un alemán o un francés y analiza cuales fueron las consecuencias para tu país tras la firma de Versalles.	CSC, CAA, CL, SIEE,

Analiza cuales fueron las consecuencias reales de la guerra	Debate sobre las consecuencias de la guerra.	CSC, CAA, CL , SIEE
---	--	---------------------

Actividad 1:

En grupos investigad los sistemas bismarckianos y que objetivos tenían. Estableced cuales fueron las conclusiones posteriores a la muerte del canciller Otto, V. Bismarck. ¿Cuáles fueron los objetivos del emperador Guillermo II y que provocaron? exponedlo a vuestros compañeros. Resumid las causas de la guerra.

Podéis ayudaros del siguiente video:

Como entender la Primera Guerra Mundial:

https://www.youtube.com/watch?v=_28H2LqFXE0

Actividad 2:

Actividad innovadora que se presenta más adelante

Actividad 3:

Analizando el mapa, ¿cuál de los dos bloques tenían a priori una ventaja y quien tenía una posición territorial más idónea para vencer? ¿Por qué? ¿Cuáles son las etapas de la guerra? Realiza un eje cronológico de las principales etapas durante La Gran Guerra.



Imagen: primeraguerramundial.blogspot.com

Actividad 4: (parte de Actividad de innovación)

En grupos de cuatro personas, a través de la página web: <http://www.apocalypse-10destins.com>: escoged un personaje y extraed la siguiente información (si la hay) y otros aspectos que consideréis relevantes:

- **Vida militar y civil**
- **Eventos**
- **Arte y cultura**
- **Documentos**
- **Ciencia, Industria y Medicina**
- **Resumen de tu personaje:**
 - ¿Se encuentra tu personaje con otros? ¿Con cuáles?

Una vez recabados los datos por todos los grupos, se expondrán en clase desarrollando los puntos mencionados anteriormente.

Actividad 5:

Visualiza en casa la película Joeux Noel (2005) y responde las siguientes preguntas:

¿A quiénes representan los niños que hablan desde los escritorios de las aulas?

Nacionalidad	Argumento nacionalista defendido por los niños

Resumen la película teniendo en cuenta el ámbito en el que se desarrollan los hechos, el espacio geográfico, las condiciones de vida de los soldados, nacionalidad de las tropas y condiciones climáticas soportadas por las mismas. ¿Qué sucede al final? ¿Cuál, según tu opinión es el valor que prima al final de la película?

Actividad 6:

Ponte en la piel de un alemán o un francés y analiza cuáles fueron las consecuencias para tu país tras la firma de Versalles. ¿Qué supuso la firma del Tratado de Versalles tu país?

Actividad 7:

Consecuencias de la guerra: Debate. Analiza la siguiente carta y comenta cuáles son las consecuencias reales de una guerra. ¿Creéis que hay alguna guerra justificada? ¿Qué supone en términos demográficos una guerra? ¿Qué opinas de esta carta?

12 de Junio 1917

Querida Marie:

Esta guerra ha terminado para mí, no siento remordimientos. He visto demasiado horror. Espero que el destino haya sido más piadoso contigo.

Nuestro tiempo en la Tierra es breve, y el mío ha estado colmado de tanta alegría, que solo siento agradecimiento por tales bendiciones. En especial por lo maravillosa que hiciste mi vida.

Esta será mi última carta.

Vivo mis últimas horas y solo un milagro puede salvarme. Un tribunal militar me ha declarado culpable por la muerte de un oficial. No era mi intención matarlo. La guerra enloquece a los hombres.

Luché por mi país y por la libertad. Mi honor es cierto y mis acciones no deberían deshonorarte.

Al dejar este mundo solo lamento una cosa: incumplí la promesa de traerte de vuelta a Karl. Espero que encuentres el modo de perdonarme. Puesto que es voluntad de Dios separarnos en la Tierra, espero que volvamos a vernos en el cielo. Recuérdame en tus plegarias.

Tu padre, que te quiere.

Emile Chaillon.

Valiant Hearts: Ubisoft

3.3 Instrumentos, métodos de evaluación y criterios de calificación

Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje	Competencias Clave	Instrumentos de evaluación		
			Tareas	Examen	Debate
Identificar las potencias imperialistas y el reparto de poder económico y político en el mundo en el último cuarto	2.1 Sabe reconocer cadenas e interconexiones causales entre colonialismo, imperialismo y la Gran Guerra de 1914.	CSC CAA, CL, SIEE	10%	20%	

**MASTER DE PROFESOR DE ESO Y BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL E IDIOMAS.
ESPECIALIDAD DE GEOGRAFÍA, HISTORIA E HISTORIA DEL ARTE**

del siglo XIX y principios del XX					
Conocer los principales acontecimientos de la Gran Guerra	Diferencia los acontecimientos de los procesos en una explicación histórica, de la Primera Guerra Mundial.	CSC, CAA, CL, SIEE, CD	30%	30%	
Investigar qué países directa e indirectamente intervienen	Investiga a través de un personaje la actuación de su país en la Gran Guerra bien sea de manera directa o indirecta.	CSC, CAA, CL, SIEE, CD	20%	10%	
Analiza la relación causal de las etapas en la Primera Guerra Mundial	Analiza el nuevo mapa político de Europa	CSC, CAA, CL, SIEE	10%	10%	
Buscar los principales países que participaron en la Gran Guerra y sus	Identifica las diferentes alianzas de la Primera Guerra Mundial	CSC, CAA, CL, SIEE, CD	10%	10%	
	Analiza cuales	CSC, CAA,	10%	10%	100%

**MASTER DE PROFESOR DE ESO Y BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL E IDIOMAS.
ESPECIALIDAD DE GEOGRAFÍA, HISTORIA E HISTORIA DEL ARTE**

respectivos aliados	fueron las consecuencias de la guerra	CL , SIEE			
Conocer las consecuencias de los Tratados de Versalles.	Describe la derrota de Alemania desde su propia perspectiva y desde la de los aliados.	CSC, CAA, CL , SIEE	10%	10%	10%
Total			100%	100%	100%

Acorde con la idea de que el debate sea una actividad, este es puntuado como el 10% de la calificación final. Para ello se propone la siguiente rúbrica:

	Recordar	Interpretar	Aplicar	Reformular	
Tratamiento de la información	Busca y escoge	Discriminar	Usa adecuadamente	Reelabora y comunica	60%
Exposición oral	Se apoya en datos	Coherencia en el discurso	Elabora el discurso	Rebate	
	Siempre		A veces	Nunca	
Respeto el turno de palabra de sus compañeros	Lo respeta siempre	Tiende a interrumpir	en ocasiones a	No deja hablar a sus compañeros	40%
Levantar la voz	No levanta la voz	En ocasiones tiende a ponerse en nervioso y el tono	levanta	Vocea constantemente	

Respetar las opiniones de sus compañeros	Respetar siempre	En ocasiones no respetar	Desprecia todos los que no comparten su opinión
---	------------------	--------------------------	---

3.4 Materiales y recursos

- Un ordenador por alumno (en el caso de que no haya suficientes ordenadores, la actividad se realizará por parejas), también puede realizarse la actividad desde otro dispositivo móvil como un smarthpone o una tablet.
- Videojuego “Valiant Hearts”. Ubisoft Montpellier
- Web interactiva “Apocalypse 10 lives” (<http://www.apocalypse-10destins.com/>)
- Acceso a internet
- Aula multimedia para la película (Feliz Navidad: Joyeux Noël, Christian Carion, 2005)
- CRUZ, P. y PIZARRO, F. [2014]. Empatía en clase de Historia: los alumnos serán soldados de la Primera Guerra Mundial. Clío 40. History and History teaching.
- GILBERT, Martin [2004] La Primera Guerra Mundial. Madrid
- HOSBAWN, E [1989] La era del imperio.1875-1914. Labor Universidad de Barcelona
- Documental: Como entender la Primera Guerra Mundial:
https://www.youtube.com/watch?v=_28H2LqFXE0

3.5 Actividad/es de Innovación Educativa

Actividad 2:

Presentación y ubicación de la actividad diseñada: La siguiente actividad se realizará tanto en el aula habitual en las que se imparten las clases normalmente, como en el aula de informática, necesaria para el uso del videojuego por los alumnos.

La actividad comprenderá cuatro sesiones de las cuales, la primera será de índole teórica (realizada en clase) para presentar el tema a los alumnos (La Gran Guerra” (1914.1919), o Primera Guerra Mundial), a partir de esta sesión será tarea para casa combinando el uso del juego con informaciones complementarias (básicas, sobre los hechos acaecidos en la Gran Guerra) y los alumnos irán desarrollando sucesivos capítulos del juego sobre acontecimientos importantes del conflicto, en los que se añade información complementaria sobre la vida y características importantes del día a día.

Para ello debemos notificar a las familias que se va a requerir que el alumno que juegue a este determinado juego en casa durante tres sesiones (4 capítulos del juego, aproximadamente 6 horas de juego en total)

1ª Sesión: El comienzo de la guerra. Resumen del tema y explicación de lo que tienen que hacer en el videojuego. Como tarea se pide Resumir:

- Los frentes franco germánico.
- La debacle de agosto de 1914.

2ª Sesión. Responde:

- Inicio y causas de la guerra.
- El papel del ferrocarril en la guerra.
- La neutralidad española.
- Evolución del conflicto.
- ¿Por qué fue una guerra de desgaste?
- Como era la vida en las trincheras
- La ofensiva del camino de las damas.

3ª Sesión.

- ¿Qué pasa en la Batalla del Marne?
- Cuál era el número y la situación de los prisioneros de guerra?
- La batalla de Neuve-Chapelle.
- El papel de las enfermeras.
- Avances tecnológicos (medicina y tecnología)
- Uso de armas químicas.
- Batalla de Verdín

4ª Sesión. Final. Juega el último capítulo del juego.

Justificación:

Si se parafrasea a Andrew Miller ¿deben los alumnos jugar videojuegos en clase? Su respuesta es clara: "nuestros estudiantes están jugando videojuegos, nos guste o no en lugar de ver esto como una pérdida de tiempo, algunos educadores están viéndolo como una oportunidad y usando los juegos en clase" (Miller, 2012⁹).

Debemos incluir las nuevas tecnologías en el ambiente del aprendizaje porque no podemos continuar enseñando a nuestros alumnos como en los siglos pasados, definitivamente son muy distintos, tienen otras habilidades, competencias y para alcanzar un aprendizaje significativo, consideramos que como docentes tenemos la obligación de echar mano de ellas.

Por un lado se inician a un nuevo alfabetismo dado que en nuestra sociedad de la imagen y las nuevas tecnologías, el empleo de videojuegos suele significar en muchos casos todo un proceso iniciático a un nuevo lenguaje, a un "nuevo ámbito semiótico paralelo al de la letra

⁹ MILLER, A. K. (12 de noviembre de 2012). Should kids play games in the classroom
<http://www.educationnation.com/index.cfm?objectid=9EC27B06-2C69-11E2-A3EB000C296BA163>.

impresa" (Gil y Vida, 2007: 86)¹⁰, lenguaje y ámbito en el que nuestra sociedad se basa cada vez más (Zagalo, 2010 y López, Encabo y Jerez, 2011)¹¹.

Por otro lado cabe destacar la interactividad dado que la participación activa del jugador en el desarrollo de la historia tiene diversos efectos positivos. Resulta motivador, capturando la atención del usuario más que con cualquier otro medio pasivo (libro, fotografía, cine). Lo que resulta particularmente importante en un mundo cada vez más regido por el concepto de la "economía de la atención" (Goldhaber, 1997)¹². Esta motivación convierte el aprendizaje en significativo. Por otro lado el proceso de aprendizaje¹³ que se establece en los videojuegos se basa en la vieja premisa del ensayo-error sin que este último sea castigado. Al contrario, es integrando y reflexionando sobre las equivocaciones como se avanza en la mayor parte de los videojuegos (Marín y García, 2005)¹⁴.



Por último el desarrollo de habilidades ya que jugar desarrolla habilidades personales y emocionales (superación de retos, autoconfianza, expresión de sentimientos), sociales (interiorización de normas y comportamientos, cooperación, trabajo en equipo), psicomotoras (orientación espacial, coordinación viso-mano, rapidez, precisión) y cognitivas (curiosidad, percepción visual y auditiva, capacidad organizativa, toma de decisiones, solución de problemas, análisis) (Pindado, 2005)¹⁵.

¹⁰ GIL JUÁREZ, A. y VIDA MOMPIELA, T. [2007]. *Los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC, 2007.

¹¹ ZAGALO, N. [2010]. Creative Game Literacy. A Study of Interactive Media Based on Film Literacy Experience. *Comunicar*, 35, pp. 61-67.

¹² GOLDHABER, M. [1997]. The Attention Economy and the Net. *First Monday*, 4.

Disponible en: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/519/440>

¹³ Imagen con texto del videojuego Valiant Hearts: La importancia de los Ferrocarriles en la guerra.

¹⁴ MARÍN DÍAZ, V. y GARCÍA FERNÁNDEZ, M^a D. (2005). Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa. *Pixel-Bit. Revista de medios y educación*, 26, pp. 113-119.

¹⁵ PINDADO, J. [2005]. Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. *Pixel-Bit. Revista de medios y Educación*, 26, pp. 55-67.

En opinión de Cuenca López¹⁶ "los juegos serían un laboratorio social donde se reproducen los escenarios, las condiciones y situaciones que inciden en un determinado fenómeno humano dentro de unas coordenadas espaciales y temporales". Para el análisis de los videojuegos en la enseñanza de las Ciencias Sociales Cuenca López tiene en cuenta seis variables de análisis: desarrollo de contenidos espaciales, temporales, sociales, urbanísticos, económicos y patrimoniales. El caso de Valiant Hearts combina elementos sociales (está basado en una familia que es separada por la guerra donde desarrollan aspectos relativos al comportamiento y deben buscar respuestas a los determinados problemas y conflictos que encuentran) con elementos históricos (está ambientado en la Primera Guerra Mundial y todo lo que la rodea).

Es un juego de aventura gráfica, en formato comic, donde predominan valores como la solidaridad y el respeto, donde en todo momento no se interpreta la figura del "otro" como la del enemigo (ya que los protagonistas son de diferentes nacionalidades) y además, rompe con la línea actual de videojuegos históricos basados en elementos de simulación de carácter socio-económicos o donde se busca reflejar con la máxima exactitud posible un determinado periodo histórico usando el patrimonio histórico del momento como referencia (Saga Assassin's Creed).

Video introductorio: <https://www.youtube.com/watch?v=8Khf5v8RWfI>

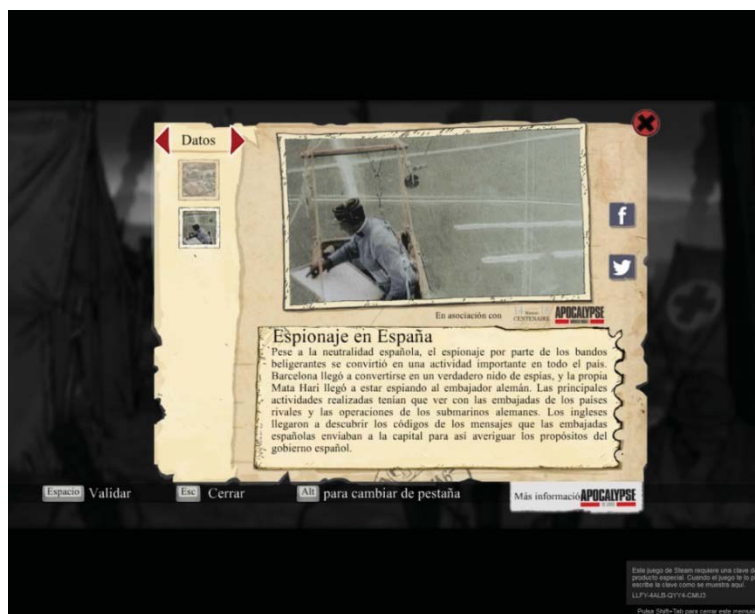
A lo largo de la actividad, los alumnos van a desarrollar una visión global sobre la Primera Guerra Mundial viendo los aspectos más característicos del conflicto. Además de esto van a ampliar información conociendo algunos detalles que acontecieron en la Gran Guerra como por ejemplo: el uso del gas mostaza, la vida en las trincheras, el uso del ferrocarril, o la vida en algunos países inmiscuidos en el conflicto pero sin participación activa (como por ejemplo Bélgica o España).

Por otro lado se ofrece una web interactiva (<http://www.apocalypse-10destins.com/>) donde el alumno puede encontrar a 10 ciudadanos de diferentes nacionalidades, los cuales desarrollan diferentes papeles a lo largo de la Gran Guerra en diferentes contextos, para que el alumno pueda conocer de primera mano a través de este recurso

¹⁶ CUENCA LOPEZ, J, M [2006] La enseñanza de contenidos sociohistóricos y patrimoniales a través de los juegos informáticos de simulación. Viè Seminari Arqueologia i Enseyament. Barcelona, 26-28 d'octubre, 2006 Treballs d'arqueologia 12, (2006). P 111-126

interactivo, lo que ocurrió en diferentes partes del mundo durante el conflicto, y como fueron desarrollándose los acontecimientos más destacados, además enriquecerá su vocabulario en el segundo idioma, lo que supone una ventaja en los institutos donde se desarrolla el modelo bilingüe (francés y/o inglés), pero también puede ser útil para otros institutos, en consonancia con el departamento de inglés y francés.

Además el alumno a través del juego podrá diferenciar los acontecimientos en la Primera Guerra Mundial, así como su explicación histórica¹⁷ y por otra parte, el juego permite analizar el nuevo mapa político de Europa creado durante la contienda y las consecuencias que este conflicto dejó en el continente, así como en el resto del mundo.



En lo concerniente a los contenidos actitudinales, los alumnos se verán inmersos en un videojuego donde priman valores como la solidaridad, compañerismo, respeto mutuo, etc. Así como el rechazo a la violencia, a los conflictos y a las guerras, comprendiendo la gravedad de estos hechos en Europa, así vemos como los cuatro personajes se ven obligados a separarse por las circunstancias y establecer relaciones de compañerismo y como pese a la gravedad de las circunstancias logran desarrollar valores que construyen una sociedad mejor.

En cuanto a los contenidos procedimentales, el alumno adquirirá en primer lugar un conocimiento más profundo y global del conflicto bélico, por otra parte desarrollará sus habilidades con las TICs y además mejorará su conocimiento del inglés, así como enriquecimiento de su vocabulario y nuevos conceptos asociados a la temática.

¹⁷ Ejemplo de imagen con texto del videojuego Valiant Hearts. "El espionaje en España"

Problemas metodológicos y soluciones a los mismos

Entre los factores entorpecedores de esta actividad, hay que destacar en primer lugar la disponibilidad de ordenadores en el centro y las aulas acondicionadas para su uso en caso de que el alumno no disponga de ordenador o tableta en casa. Actualmente podemos encontrar en la mayoría de los institutos un aula de informática acondicionada para el desarrollo de esta actividad, el problema reside en que encontramos pocos ordenadores para el total de alumnos que tengan dichas necesidades. A pesar de ello, una ventaja de este juego es que se puede jugar a través de los Smartphone y las tablets, descargándolo a través de la plataforma de adquisición de aplicaciones “GooglePlay” o “Apple Store”.

Por otro lado es necesario que los ordenadores estén adaptados al uso del videojuego, en este caso los requisitos que precisa el mismo no son muy altos, por lo que cualquier ordenador puede soportar su instalación y ejecución sin mayores problemas. Además, como hemos propuesto el uso del juego online “Apocalypse-10lives” se necesitará que los terminales estén conectados a la red y soporten el uso de internet.

Quizás el problema más tedioso que debemos afrontar es la adquisición del videojuego “Valiant Hearts”, que no supone un coste elevado, pero según el presupuesto del instituto o de los padres podrá o no realizarse, no supone así un problema el uso de la web “Apocalypse 10 Lives” ya que se puede jugar gratuitamente a través de la red.

Por otro lado también se puede buscar una solución al problema de la jugabilidad del videojuego en caso de no cumplir con los instrumentos necesarios (en este caso ordenadores) en el centro. A través del programa “Adobe Captative” el profesor puede realizar una grabación de las partes en la que los alumnos deben recoger información durante su interacción con el juego. Este programa permite la introducción de videos, documentos de texto e incluso realizar test que, de no ser superados no permite avanzar en la presentación. Aunque esta medida sería en caso de extrema necesidad no considerando necesario tener que recurrir a este programa.

En definitiva, y aunque se nos presenten ciertos impedimentos a la hora de intentar realizar esta actividad, supone algo habitual cuando se sale de las tradicionales metodologías de enseñanza-aprendizaje. Pero en este caso, superados los pequeños problemas que se han presentado se desarrolla una manera lúdica y atractiva para el

estudio y aprendizaje de la historia, mediante nuevos conocimientos adquiridos a través del uso del videojuego, valiosos y válidos para los alumnos.

Bibliografía, webgrafía, Legislación (Norma ISO)

- CUENCA LOPEZ, J, M [2006] La enseñanza de contenidos sociohistóricos y patrimoniales a través de los juegos informáticos de simulación. Viè Seminari Arqueologia i Enseyament. Barcelona, 26-28 d'octubre, 2006 Treballs d'arqueologia 12, (2006). P 111-126
- DICKINSON, A.K y LEE P.J [1996] Progression in children's ideas about history. En M. Hughes (Ed.), Progression is learning. Bristol: Multilingual Matters
- GIL JUÁREZ, A. y VIDA MOMPIELA, T. [2007]. *Los videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC, 2007.
- GOLDHABER, M. [1997]. The Attention Economy and the Net. *First Monday*, 4. Disponible en: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/519/440>
- GONZÁLEZ, N. HENRIQUEZ, R. PAGÉS, J. SANTISTEBAN, A. [2009]. El aprendizaje de la empatía histórica en Educación Secundaria. En Ávila, R. Borghi, B. y Matozzi, I. *La educación de la ciudadanía europea y la formación del profesorado*. Bologna: Patròn Editore. Pp. 283-290.
- MARÍN DÍAZ, V. y GARCÍA FERNÁNDEZ, Mª D. (2005). Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa. *Pixel-Bit. Revista de medios y educación*, 26, pp. 113-119.
- MILLER, A. K. (12 de noviembre de 2012). Should kids play games in the classroom <http://www.educationnation.com/index.cfm?objectid=9EC27B06-2C69-11E2-A3EB000C296BA163>.
- OLMEDO, M. [2013]. Guía de prevención y tratamiento de problemas en la adolescencia. Madrid.
- PRATS, J. y SANTACANA, J. [2001] “Principios para la enseñanza de la Historia” en Prats, Joaquim *Enseñar Historia: Notas para una didáctica renovadora*. Mérida: Junta de Extremadura, págs. 13-34.
- PINDADO, J. [2005]. Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una

revisión de los estudios más significativos. *Pixel-Bit. Revista de medios y Educación*, 26, pp. 55-67.

- QUINQUER, Dolors [2004] Estrategias metodológicas para enseñar y aprender ciencias sociales: interacción, cooperación y participación. *Revista Iber*. Nº040 Abril.
- ZAGALO, N. [2010]. Creative Game Literacy. A Study of Interactive Media Based on Film Literacy Experience. *Comunicar*, 35, pp. 61-67.
- Valiant Hearts: The Great War. Ubisoft
- <http://www.apocalypse-10destins.com>
- España. Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 8 de mayo de 2015, núm. 86, p. 32051.
- España. Orden EDU/363/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo del bachillerato en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 8 de mayo de 2015, núm. 86, p. 32481.
- España. Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, 3 de enero de 2015, núm. 3, p. 169